Deutscher Bundestag **Drucksache 16/8033**
16. Wahlperiode 12. 02. 2008

Beschlussempfehlung und Bericht

des Ausschusses für Kultur und Medien (22. Ausschuss)

a) zu dem Antrag der Abgeordneten Dorothee Bär, Wolfgang Börnsen (Bönstrup), Peter Albach, weiterer Abgeordneter und der Fraktion der CDU/ CSU sowie der Abgeordneten Monika Griefahn, Jörg Tauss, Martin Dörmann, weiterer Abgeordneter und der Fraktion der SPD
– Drucksache 16/7116 –

Wertvolle Computerspiele fördern, Medienkompetenz stärken

b) zu dem Antrag der Abgeordneten Grietje Bettin, Kai Gehring, Ekin Deligöz, weiterer Abgeordneter und der Fraktion BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN
– Drucksache 16/7282 –

Hochwertige Computerspiele fördern und bewahren

A. Problem

Computerspiele haben in den letzten Jahren kontinuierlich an Bedeutung gewonnen und sind in Deutschland zu einem wirtschaftlichen, kulturellen und technologischen Einflussfaktor geworden. Mit interaktiven Unterhaltungsmedien, wie sie Video- und Konsolenspiele, Online- und Handyspiele darstellen, ist eine multimediale Spielekultur entstanden, die einen bedeutenden Bestandteil des kulturellen Lebens und der Kreativwirtschaft ausmacht. Vor diesem Hintergrund soll auf unterschiedlichen Wegen die Entwicklung und Vermarktung hochwertiger Computerspiele gefördert werden.

Zu Buchstabe a

Ziel der Fraktionen der CDU/CSU und SPD ist es, die Partizipation deutscher Produzenten und Anbieter auf diesem Wachstumsmarkt zu stärken und damit gleichzeitig anspruchsvolle Spiele mit deutschem bzw. europäischem Hintergrund voranzubringen. Die Bundesregierung soll deshalb bereits vorhandene Förderprogramme des Wirtschafts- und des Forschungsressorts für den neuen Zweck öffnen. Soweit möglich, soll dies auch für Förderprogramme der Europäischen Union gelten. Außerdem soll die Bundesregierung in Kooperation mit der Wirtschaft einen Computerspielepreis ausloben, mit dem einmal im Jahr in verschiedenen Kategorien eine vorrangig nach inhaltlichen Kriterien getroffene Auswahl von Spielen deutscher Hersteller prämiert wird. Indem in der Öffent-

lichkeit positive Botschaften mit hochwertigen und pädagogisch wertvollen Spielen verbunden werden, könne auch die Medienkompetenz verbessert werden. Das vom Beauftragten der Bundesregierung für Kultur und Medien vorgelegte Konzept zur Sicherung eines zielgruppengerechten und qualitativ hochwertigen Angebots an interaktiven Unterhaltungsmedien soll zeitnah umgesetzt werden.

Zu Buchstabe b

Die Fraktion BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN setzt sich dafür ein, die kleinen Spieleentwickler, die die kreative Basis der Branche bildeten, zu fördern. Damit die Marktchancen für hochwertige, pädagogisch wertvolle Spiele verbessert werden, wäre nach ihrer Auffassung ein einheitliches Qualitätssiegel nützlich, um die positiven Potenziale des Mediums Computerspiel stärker als bisher sichtbar zu machen. Abhilfe bei dem herrschenden Fachkräftemangel in der Branche sollen verstärkte Aus- und Fortbildung sowie neue Studiengänge verschaffen. Entsprechend soll sich die Bundesregierung bei den Tarifpartnern bzw. den Bundesländern engagieren. Damit Computerspiele als Teil der Kultur nicht verlorengehen, soll die Bundesregierung die Archivierung prüfen und Regeln schaffen, wie sie für Bücher und Filme schon existieren.

B. Lösung

Zu Buchstabe a

Annahme des Antrags mit den Stimmen der Fraktionen der CDU/CSU und SPD gegen die Stimmen der Fraktionen DIE LINKE. und BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN bei Stimmenthaltung der Fraktion der FDP

Zu Buchstabe b

Ablehnung des Antrags mit den Stimmen der Fraktionen CDU/CSU, SPD und DIE LINKE. gegen die Stimmen der Fraktion BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN bei Stimmenthaltung der Fraktion der FDP

C. Alternativen

Zu Buchstabe a

Ablehnung des Antrags.

Zu Buchstabe b

Annahme des Antrags.

D. Kosten

Die Kosten wurden nicht vertieft erörtert.

Beschlussempfehlung

Der Bundestag wolle beschließen,

a) den Antrag auf Drucksache 16/7116 anzunehmen,

b) den Antrag auf Drucksache 16/7282 abzulehnen.

Berlin, den 11. Februar 2008

Der Ausschuss für Kultur und Medien

Hans-Joachim Otto (Frankfurt)
Vorsitzender

Dorothee Bär
Berichterstatterin

Monika Griefahn
Berichterstatterin

Christoph Waitz
Berichterstatter

Dr. Lukrezia Jochimsen
Berichterstatterin

Grietje Bettin
Berichterstatterin

Bericht der Abgeordneten Dorothee Bär, Monika Griefahn, Christoph Waitz, Dr. Lukrezia Jochimsen und Grietje Bettin

I. Überweisung

Zu Buchstabe a

Der Deutsche Bundestag hat den Antrag auf **Drucksache 16/7116** in seiner 126. Sitzung am 15. November 2007 zur federführenden Beratung an den Ausschuss für Kultur und Medien und zur Mitberatung an den Haushaltsausschuss, den Ausschuss für Wirtschaft und Technologie, den Ausschuss für Bildung, Forschung und Technikfolgenabschätzung sowie an den Ausschuss für die Angelegenheiten der Europäischen Union überwiesen.

Zu Buchstabe b

Der Deutsche Bundestag hat den Antrag auf **Drucksache 16/7282** in seiner 130. Sitzung am 29. November 2007 zur federführenden Beratung an den Ausschuss für Kultur und Medien und zur Mitberatung an den Haushaltsausschuss, den Ausschuss für Wirtschaft und Technologie, den Ausschuss für Familie, Senioren, Frauen und Jugend, den Ausschuss für Bildung, Forschung und Technikfolgenabschätzung sowie an den Ausschuss für die Angelegenheiten der Europäischen Union überwiesen.

II. Wesentlicher Inhalt der Vorlagen

Zu Buchstabe a

Computerspiele sind ein kultureller und ein wirtschaftlicher Faktor. Die Fraktionen der CDU/CSU und SPD betonen in ihrem Antrag auf Drucksache 16/7116, in den letzten Jahren seien interaktive Unterhaltungsmedien wie sie Video- und Konsolenspiele, Online- und Handyspiele darstellten, zu einem bedeutenden Bestandteil des kulturellen Lebens in Deutschland geworden und seien prägend für die Gesellschaft. Mit einem Milliardenumsatz sei die Größenordnung der Branche vergleichbar mit Musik- und Filmindustrie. Allerdings werde die weitaus größte Zahl der Computerspiele importiert, die Inhalte orientierten sich an US-amerikanischen oder asiatischen Sehgewohnheiten. Deshalb wollen die Antragstellerinnen und Antragsteller erreichen, dass die Bundesregierung deutsche Produzenten von Computerspielen stärkt und interaktive Unterhaltungsmedien mit deutschem bzw. europäischem kulturellem Hintergrund fördert. Dabei gehe es um qualitativ hochwertige, pädagogisch wertvolle und gesellschaftlich erwünschte Spiele.

Die Bundesregierung soll ihre Pläne, wie sie in der Unterrichtung des Beauftragten für Kultur und Medien in Drucksache 16/7081 „Bericht über das Prüfergebnis zur Sicherung eines zielgruppengerechten und qualitativ hochwertigen Angebots an interaktiven Unterhaltungsmedien“ dargestellt sind, gemeinsam mit der beteiligten Wirtschaft verwirklichen. Im Einzelnen fordern die Fraktionen der CDU/CSU und SPD außerdem, die Zusammenarbeit der beteiligten Bundesressorts auszubauen und dort bereits vorhandene Förderinstrumente für Computerspiele zu öffnen. Inwieweit europäische Förderprogramme einbezogen werden können, soll ebenfalls geprüft werden. Darüber hinaus wird die Bundesregierung aufgefordert, in Kooperation mit der Wirtschaft einen Computerspielepreis auszuloben, der einmal jährlich von einer unabhängigen Jury nach inhaltlichen Kriterien in verschiedenen Kategorien vergeben werden soll. Als Vorbild nennen die Abgeordneten den Deutschen Filmpreis.

Zu Buchstabe b

Die Fraktion BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN konstatiert in ihrem Antrag auf Drucksache 16/7282, dass Computerspiele Teil der Alltagskultur sind, ein Massenmedium wie Radio oder Fernsehen. Die Branche sei ein wichtiger Bestandteil der Kreativwirtschaft und eine bedeutende Zukunftsbranche, die als Innovationsmotor der gesamten Computerindustrie wirke. Daher müsse unbedingt dem Fachkräftemangel in diesem Wirtschaftssegment entgegengewirkt werden. Die Bundesregierung soll deshalb gemeinsam mit den Tarifpartnern durch mehr Aus- und Fortbildung dem Fachkräftemangel entgegenwirken, und gegenüber den Bundesländern für neue Studiengänge eintreten. Die Fraktion setzt sich dafür ein, die kleinen Spieleentwickler, die die kreative Basis der Branche bildeten, zu fördern. Um die Marktchancen für hochwertige, pädagogisch wertvolle Spiele zu verbessern, könnte nach ihrer Auffassung ein einheitliches Qualitätssiegel helfen, mit dem die positiven Potenziale des Mediums Computerspiel stärker als bisher sichtbar zu machen wären. Das geltende Regelwerk zum Jugendmedienschutz hält die Fraktion für ausreichend, es müsse allerdings effektiver durchgesetzt werden. Damit Computerspiele nicht verlorengehen, soll die Bundesregierung die Archivierung prüfen und Regeln, wie sie für Bücher und Filme schon existieren, schaffen.

III. Stellungnahmen der mitberatenden Ausschüsse

Zu Buchstabe a

Der **Haushaltsausschuss** empfahl in seiner Sitzung am 12. Dezember 2007 Annahme mit den Stimmen der Fraktionen der CDU/CSU und SPD gegen die Stimmen der Fraktionen FDP, DIE LINKE. und BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN.

Der **Ausschuss für Wirtschaft und Technologie** empfahl in seiner Sitzung am 23. Januar 2008 Annahme mit den Stimmen der Fraktionen der CDU/CSU und SPD gegen die Stimmen der Fraktionen DIE LINKE. und BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN bei Stimmenthaltung der Fraktion der FDP.

Der **Ausschuss für Bildung, Forschung und Technikfolgenabschätzung** empfahl in seiner Sitzung am 23. Januar 2008 Annahme mit den Stimmen der Fraktionen der CDU/CSU und SPD gegen die Stimmen der Fraktionen DIE LINKE. und BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN bei Stimmenthaltung der Fraktion der FDP.

Der **Ausschuss für die Angelegenheiten der Europäischen Union** empfahl in seiner Sitzung am 23. Januar 2008 Annahme mit den Stimmen der Fraktionen der CDU/CSU und

SPD gegen die Stimmen der Fraktionen DIE LINKE. und BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN bei Stimmenthaltung der Fraktion der FDP.

Zu Buchstabe b

Der **Haushaltsausschuss** empfahl in seiner Sitzung am 12. Dezember 2007 Ablehnung mit den Stimmen der Fraktionen CDU/CSU, SPD und DIE LINKE. gegen die Stimmen der Fraktion BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN bei Stimmenthaltung der Fraktion der FDP.

Der **Ausschuss für Wirtschaft und Technologie** empfahl in seiner Sitzung am 23. Januar 2008 Ablehnung mit den Stimmen der Fraktionen CDU/CSU, SPD und DIE LINKE. gegen die Stimmen der Fraktion BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN bei Stimmenthaltung der Fraktion der FDP.

Der **Ausschuss für Bildung, Forschung und Technikfolgenabschätzung** empfahl in seiner Sitzung am 23. Januar 2008 Ablehnung mit den Stimmen der Fraktionen CDU/CSU, SPD und DIE LINKE. gegen die Stimmen der Fraktion BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN bei Stimmenthaltung der Fraktion der FDP.

Der **Ausschuss für Familie, Senioren, Frauen und Jugend** empfahl in seiner Sitzung am 23. Januar 2008 Ablehnung mit den Stimmen der Fraktionen CDU/CSU, SPD und DIE LINKE. gegen die Stimmen der Fraktion BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN bei Stimmenthaltung der Fraktion der FDP.

Der **Ausschuss für die Angelegenheiten der Europäischen Union** empfahl in seiner Sitzung am 23. Januar 2008 Ablehnung mit den Stimmen der Fraktionen CDU/CSU, SPD und DIE LINKE. gegen die Stimmen der Fraktion BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN bei Stimmenthaltung der Fraktion der FDP.

IV. Beratungsverlauf und Beratungsergebnis im federführenden Ausschuss

Der **Ausschuss für Kultur und Medien** hat die Anträge in seiner Sitzung am 23. Januar 2008 beraten und mit den Stimmen der Koalitionsfraktionen der CDU/CSU und SPD gegen die Stimmen der Fraktionen DIE LINKE. und BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN bei Stimmenthaltung der Fraktion der FDP die Annahme des Antrags der Fraktionen der CDU/CSU und SPD auf Drucksache 16/7116 empfohlen. Den Antrag der Fraktion BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN auf Drucksache 16/7282 empfahl der Ausschuss mit den Stimmen der Fraktionen CDU/CSU, SPD und DIE LINKE. gegen die Stimmen der Fraktion BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN bei Stimmenthaltung der Fraktion der FDP abzulehnen.

Die **Fraktionen der CDU/CSU und SPD** betonten, künstlerische Aspekte spielten bei Computerspielen eine immer größere Rolle. Dem Negativ-Image des Mediums, das in der öffentlichen Debatte oft zu Unrecht auf das Segment der so genannten Killerspiele reduziert werde, wolle die Koalition entgegenwirken, indem hochwertige Spiele mit pädagogisch wertvollen Konzepten gefördert und positiv hervorgehoben würden. Eltern müssten Hilfen an die Hand gegeben werden, um sich auf dem Markt zurechtzufinden und guten Gewissens Computerspiele kaufen zu können. Über den Umgang mit hochwertigen Spielen könne die Medienkompetenz von Kindern und Jugendlichen gestärkt werden. Computerspiele seien als Wirtschafts- und als Kulturgut einzustufen, die Bedeutung der Branche dürfe nicht unterschätzt, sie müsse vielmehr gestärkt werden. Der neu zu etablierende Computerspielepreis sei mit dem Deutschen Filmpreis vergleichbar. Bei jungen Leuten überträfen Computerspiele ohnehin die Bedeutung des Kinofilms, die Branche habe eine ähnliche Größenordnung erreicht.

Die **Fraktion der FDP** erklärte, die Analyse in beiden Anträgen weise zwar richtige Aspekte auf. Die Koalitionsfraktionen versäumten in ihrer Initiative jedoch, sich eindeutig von der Verbotsdiskussion um gewalthaltige Computerspiele zu distanzieren. Die Forderungen der Bündnisgrünen zielten zu sehr auf staatliche Intervention. Aus der Sicht der Liberalen sei es aber durchaus fraglich, ob die Bundesregierung für weitere Ausbildungsgänge zuständig sein sollte. Auch ein Gütesiegel müsste die Branche eigentlich allein zustande bringen können.

Die **Fraktion DIE LINKE.** kritisierte, es fehlten in beiden Anträgen klare Aussagen zu den oft prekären und unzumutbaren Arbeitsbedingungen in der Branche. Wenn über ein Gütesiegel für Computerspiele diskutiert werde, befürworte die Fraktion DIE LINKE. eher ein Qualitätssiegel für die Erwerbssituation (Fair-Work-Siegel).

Die **Fraktion BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN** warf der Koalition vor, Computerspiele vor allem als Wirtschaftsfaktor zu betrachten. Es handele sich aber um eine kulturelle Weiterentwicklung des klassischen Spiels mit modernen Mitteln. Deshalb habe es die Branche verdient, bei der Lösung ihrer strukturellen Probleme unterstützt zu werden. Der von der Mehrheit eingeschlagene Weg über einen Computerspielepreis sei aber unzulänglich. Das Aus- und Fortbildungsproblem der Spielehersteller und -entwickler könne so nicht gelöst werden.

Berlin, den 11. Februar 2008

Dorothee Bär Berichterstatterin	**Monika Griefahn** Berichterstatterin	**Christoph Waitz** Berichterstatter
Dr. Lukrezia Jochimsen Berichterstatterin	**Grietje Bettin** Berichterstatterin	



Gesamtherstellung: H. Heenemann GmbH & Co., Buch- und Offsetdruckerei, Bessemerstraße 83–91, 12103 Berlin
Vertrieb: Bundesanzeiger Verlagsgesellschaft mbH, Amsterdamer Str. 192, 50735 Köln, Telefon (02 21) 97 66 83 40, Telefax (02 21) 97 66 83 44
ISSN 0722-8333